

Concept Art de Personajes y Criaturas

Objetivos

Este curso está orientado a proporcionar las habilidades y recursos necesarios para utilizar Corel Painter como herramienta destinada a la creación de ilustraciones digitales, primer paso a la hora de acceder a la creación y diseño de personajes, criaturas o entornos para la industria del videojuego, publicidad o cine.

Durante todo el curso se intercalarán clases teóricas y prácticas, y poco a poco se irá guiando al alumno para que realice su proyecto final donde tendrá que hacer frente a los problemas más comunes que pueden surgir a la hora de afrontar un proyecto de este tipo. De esta forma, el alumno además de realizar todos los ejercicios propuestos, tendrá una pequeña demoreel con un trabajo propio.

Profesor	Ramón Acedo	Duración	14 Semanas
Prerequisitos	Ninguno	Software	Corel Painter XI
Precio	600 € + IVA		

Sistema de Clases

Los alumnos seguirán las instrucciones del profesor por medio de videos, los cuales se podrán visualizar via streaming en nuestra página web. Para ello accederán al área segura de las clases online a través de unas claves de usuario y contraseña. Los videos nunca se podrán descargar al ordenador del alumno.

El curso se compone de 10 lecciones, incluyendo en cada lección varios videos. Además de la teoría, el alumno realizará una serie de prácticas y ejercicios desde la primera lección, empezando con ellos a realizar su proyecto final. Siguiendo un ritmo de 1 lección por semana, quedarán 4 semanas más para repaso y finalización del proyecto. Recomendamos dedicar un mínimo de 10 horas semanales para llevar un ritmo adecuado y poder terminar el curso correctamente.

Para este curso es necesario disponer de Tableta Gráfica para seguir correctamente las lecciones

En las lecciones que sea necesario, el alumno dispondrá de información complementaria que podrá descargar en formato pdf. Además, los alumnos tienen acceso con sus claves a un Foro privado en el que el profesor/tutor estará contestando a sus preguntas y dudas diariamente, y donde se podrán subir imágenes para la crítica constructiva del resto de alumnos.

Certificados y Calificaciones

Es importante tener en cuenta, que este tipo de cursos online, requieren constancia y un gran entusiasmo por aprender. Por lo que gran parte de los resultados finales dependen del esfuerzo de cada alumno.

Con una dedicación de aproximadamente 10 horas semanales, el alumno podrá seguir sin ningún problema el curso y obtener así, un buen resultado en el proyecto final.

El alumno recibirá su certificado una vez entregados y corregidos por el profesor todos los ejercicios propuestos.

El alumno que no entregue todos los ejercicios no recibirá el certificado. El plazo máximo de entrega de trabajos, será de un mes despues de finalizado el curso.

Temario y Ejercicios

Semana	Lecciones
1	Introducción a Corel Painter como herramienta de ilustración digital. Estudio de la interfaz y herramientas. Métodos de trabajo. Los pinceles de painter. Pintando ojos Ejercicio: practicar distintos diseños de ojos.

Concept Art de Personajes y Criaturas

Semana

Lecciones

- 2** **Uso y creación de pinceles personalizados.**
Uso de las capas.
Bocas y dientes.
Manos, garras y cuernos
Ejercicio: practicar distintos diseños de bocas, etc.
- 3** **Uso de texturas y efectos.**
Pelo
Uso y creación de papeles personalizados. Texturas.
Teoría del color.
Poniéndolo todo junto
Ejercicio: Hacer una criatura rápida con lo aprendido anteriormente.
- 4** **El diseño de criaturas.**
Trabajo con thumbnails o siluetas.
Funcionalidad y contexto, originalidad.
Uso de referencias visuales.
Primeros bocetos
Ejercicio: Diseño de una criatura a partir de siluetas, primeros concepts.
- 5** **Desarrollo de la criatura.**
Pequeña introducción a la composición en ilustración.
Posturas y anatomía especial.
Pinceles de efectos especiales. Modos de fusión.
Ejercicio: Continuar desarrollando los concepts previos de la criatura.
- 6** **Acabado de la criatura**
Detalles y refinado de la imagen.
Problemas con la resolución.
Uso práctico de textura y fondos.
Ejercicio: Acabado final de la criatura y presentación.
- 7** **Diseño de personajes**
Elección del tema inicial, importancia de la anatomía. Objetivo del diseño.
Trabajo con siluetas.
Uso de referencias
Ejercicio: Búsqueda del aspecto inicial en base a un briefing.
- 8** **Exploraciones iniciales**
Desarrollo del boceto inicial. Dibujo constructivo.
Variaciones de vestuario y postura.
Diferencias de estilo.
Ejercicio: Hacer diversas variaciones sobre el tema inicial y elegir una.
- 9** **Desarrollo del personaje.**
Búsqueda de caracteres definitorios. Personajes icónicos.
Expresión y actitud. Esquemas de color.
Desarrollo y detallado del personaje. Diseño de armas y armaduras.
Ejercicio: Introducir al personaje en un entorno básico para su presentación a un cliente.
- 10** **Acabado del personaje y composición en una ilustración.**
Tablas de personaje para modelado posterior
Detallado, uso de textura para representar superficies distintas, cuero, metal, armaduras, etc
Acabado final.
Ejercicio: Finalización de la ilustración.

Ejercicios final de curso:

Diseño de una criatura para cine o videojuego

Diseño de un personaje en base a un briefing ó guión.

